

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM



10
PROGRAMMI

FLYER JET

JENNY GIRL

FLASHING SPACE

BLACK FORCE

NIGHT FIGHT

OFFROAD RALLY

POLICE DROID

TORTUGA

SEA SEARCH

INSIDER

LOAD 'N' RUN

N. 64 - OTTOBRE 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa



Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.



FLYER JET

Durante le prove di collaudo del modernissimo aereo da combattimento FK 494, il pilota non tenne conto delle norme che regolano il rodaggio dell'apparecchio e spinse il velivolo alla velocità massima raggiungibile dalle turbine. In seguito ad un

tremendo boato l'uomo perse i sensi e, quando si svegliò, si rese presto conto che l'aereo, condotto dal pilota automatico, era quasi a secco di carburante e che sarebbe stato opportuno fare rifornimento al più presto.

Stranamente, invece che la propria base, sotto di lui c'era il mare aperto ma per fortuna, in mare, viaggiava una portaerei alla quale chiese di potersi rifornire. Ad atterraggio effettuato, però, il pilota venne catturato e portato al cospetto del comandante, al quale chiese spiegazioni dell'inaudito comportamento nei confronti di un alto ufficiale alleato suo pari.

Scoprì così che l'esplosione lo aveva catapultato nel 1943, in piena seconda guerra mondiale! Immaginando che nessuno mai avrebbe creduto alla sua storia, il pilota si accordò con il comandante: avrebbe abbattuto tutti gli aerei nemici nel raggio di dieci miglia e, in cambio, gli sarebbero stati forniti tutti i componenti per riparare il proprio mezzo e tornare nel futuro.

Tasti ridefinibili.
Joystick Kempston.



JENNY GIRL

Dal conflitto nucleare che aveva provocato l'olocausto dell'umanità si erano salvati solo pochi individui, rifugiatisi in speciali bunker sotterranei. Trascorso il tempo della radioattività, gli scampati uscirono dai loro nascondigli e presero atto che la natura aveva, ancora una volta, avuto la meglio sulla stupida distruttività umana e che avevano a che fare con un mondo completamente nuovo, rigogliosissimo, in cui la vegetazione era più abbondante e lussureggiante che mai, i corsi d'acqua mutati, e financo gli animali non erano più quelli di prima.

Particolarmente la fauna, anzi, aveva subito gli effetti delle radiazioni che



avevano impastato a lungo l'atmosfera dopo la tragedia, e gli animali erano caduti vittime di mutazioni genetiche che, oltre che cambiare il loro aspetto, avevano influito anche sul loro comportamento. Soprattutto, avevano sviluppato una pericolosa aggressività nei confronti dell'uomo ribaltando, nella propria mente, i ruoli precedenti.

Jenny, la nostra eroina, decise che era necessario unire tutte le forze

umane possibili per sperare di sopravvivere in un mondo così ostile, e parti alla ricerca degli altri sopravvissuti e delle cause di quanto era accaduto, con la speranza di riuscire, un giorno, a riportare la Terra alla normalità.

Tasti ridefinibili.
Joystick Kempston.



FLASHING SPACE

L'incrociatore da guerra Suntown tornava vittorioso dalla sua ultima missione, la repressione di una rivolta sul pianeta Althor, quando l'ufficiale di bordo, insospettito dai troppi disturbi radar, ordinò il check-up della nave. Durante l'ispezione vennero rilevate strane pulsazioni d'energia provenienti da alcune zone, le più remote, dell'incrociatore. Gli addetti alla sezione scientifica si diressero subito, muniti di oscilloscopi ed analizzatori di spettro, alla ricerca delle fonti misteriose; e si resero presto conto che le insolite pulsazioni erano generate da ordigni nucleari alloggiati in due vani collegati al reattore, piazzati lì da qualche sabotatore, presumibilmente ribelli del pianeta Althor, prima che la nave salpasse. Bisognava abbandonare al più presto l'astronave, ma il tempo a disposizione per evacuarla era agli sgoccioli, anche causa un urto terribile alla carlinga subito dal mezzo quando questo si era trovato nel bel mezzo di un campo di asteroidi. Vennero calate nello spazio le capsule di salvataggio che avrebbero dovuto intraprendere insieme il viaggio di ritorno. Ma furono separate da una cortina di asteroidi... Riusciranno i nostri eroi a tornare interi sul loro pianeta?

Tasti:

O = avanti
P = indietro
Space = fuoco
Q = alto
A = basso

Joystick Kempston



BLACK FORCE

Sulla galassia W-15 vivono individui pacifici, governati da una Federazione Planetaria la cui attività è volta principalmente a potenziare la collaborazione e lo sviluppo tecnologico, più che la ricerca di strumenti da combattimento.

Gli abitanti hanno acquisito nel tempo notevolissime cognizioni soprattutto in campo medico e robotico, e sono in grado di effettuare perfette manipolazioni genetiche atte a prevenire malattie congenite, e sostituzioni di parti del corpo danneggiate con meccanismi bionici.

La pace di questo popolo viene però

sconvolta dall'invasione di orde nemiche giunte da chissà quali spazi dell'universo, decise ad appropriarsi dell'intera galassia. Gli invasori cominciano ad occupare i pianeti esterni della galassia, rendendo schiavi gli abitanti ed obbligandoli a costruire basi e piattaforme d'atterraggio, utili al nemico per i successivi sbarchi.

Le popolazioni di W-15 organizzano quindi una spedizione alla ricerca di materiali ultrasensibili con i quali assemblare un enorme, imbattibile automa da combattimento. Ma, al ritorno dalla spedizione, i nostri eroi vengono intercettati e decimati dalla flotta d'assalto aliena, che ha già occupato la gran parte dei pianeti, e sono costretti a rifugiarsi con gruppi di ribelli nelle zone montagnose a preparare la loro arma ed organizzare la controffensiva.

Tasti ridefinibili.
Joystick in posizione Sinclair.



SPECIALE SPECTRUM

**MAPPE & POKE
PER I GIOCHI PIÙ FAMOSI**

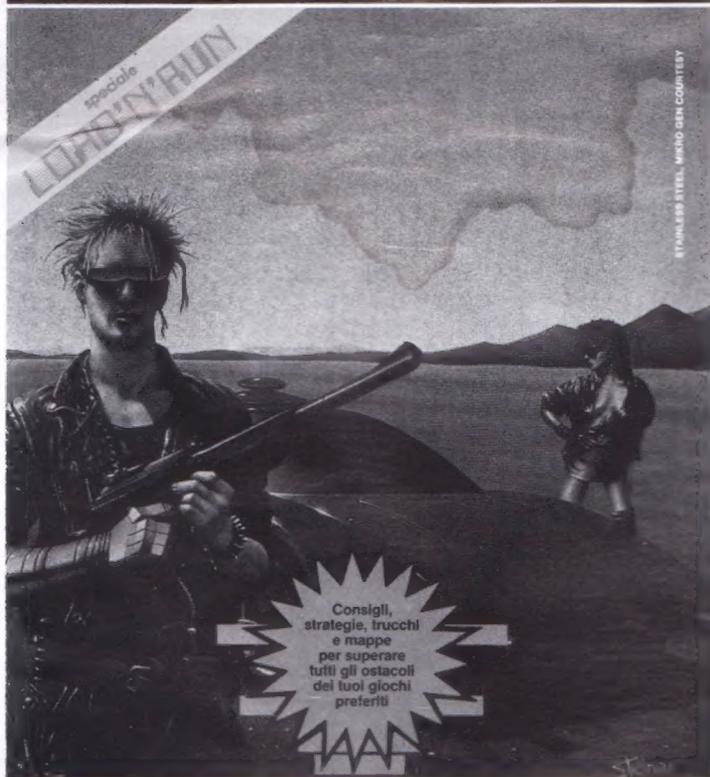
SPECTRUM: POKE E MAPPE PER I GIOCHI PIÙ FAMOSI

HINTS & TIPS

SPECTRUM
GAMES

Suppl. n. 62

Lire 5.000



IN EDICOLA PER TE A SOLO L. 5.000

**CON UNA CASSETTA
IN REGALO**

Puoi anche ordinare direttamente in redazione la tua copia inviando un vaglia postale ordinario di L. 6.000 (spese di spedizione comprese) ad Arcadia srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.



NIGHT FIGHT

Siamo in piena guerra del Vietnam ed una squadra speciale di soldati americani, addestrata dal capitano F. Bull, ha il compito di superare le postazioni nemiche e di fare da ponte tra la base di rifornimento e gli accampamenti situati in prima linea nella foresta.

Il gruppo scelto riuscì più volte ad aggirare il nemico ed a rifornire di munizioni e viveri le postazioni d'attacco alleate, ma non poté sfuggire a lungo ai vietnamiti che, accortisi della manovra, si appostarono lungo il percorso e li attesero per eliminarli in un agguato.

Il drappello di uomini che faceva la spola tra il nucleo operativo e quello esecutivo fu catturato, e ben presto i combattenti della prima linea cominciarono ad accusare segni di cedimento.

Il comandante supremo incaricò quindi il colonnello John Kay di individuare il luogo nel quale venivano tenuti prigionieri gli uomini del drappello catturati, e di liberarli.

L'obiettivo della sua missione, le sue mosse, il percorso ed anche i contatti sono però noti al nemico, che attende Kay al varco. Solo la sua lunga esperienza di combattente e la sua abilità potranno salvarlo dalla sanguinosa trappola che gli è stata tesa.

Tasti ridefinibili.
Joystick Sinclair.





studio di un progetto fantastico: un robot operativamente autosufficiente. Come spesso accade in casi come questi, l'avveniristico progetto, ancora nella fase di studio teorico, assorbiva una parte relevantissima delle risorse economiche dello stato.

L'impresa era delle più auspicabili, perché si prevedeva di utilizzare i futuri droidi per operazioni ad altissimo rischio, il che avrebbe permesso di risparmiare centinaia di preziose vite umane. Anche le forze di polizia e l'esercito sarebbero stati coadiuvati da schiere di robot preposte a difendere la vita dei cittadini. Ma il sogno più grandioso era senz'altro quello di dotare i droidi di un cervello umano: si tentò così l'esperimento delicatissimo di estrarne uno da un corpo esanime e "montarlo" nella testa di un droide. L'esperimento riuscì: il cervello di un poliziotto perito nell'esercizio del suo dovere fu rimesso in funzione nel corpo di un automa, ed il tutore dell'ordine poté riprendere la sua lotta senza quartiere contro i criminali.

Tasti ridefinibili.
Joystick: Kempston/Sinclair.



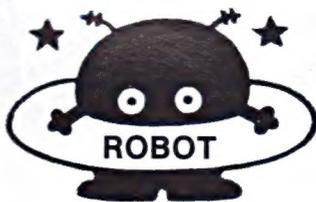
pe poi che il pilota assassino avrebbe partecipato al rally, ogni Paese scelse il suo pilota sicario che, gareggiando con il presunto omicida, avrebbe dovuto eliminarlo nel corso del rally.

Tasti definibili.
Joystick selezionabile.

OFFROAD RALLY

Nel corso di un party all'ambasciata inglese, una personalità politica influente di uno stato africano venne assassinata. Fu chiaro da subito che si trattava di un delitto politico, commesso di proposito in occasione del rally dei Faraoni, l'intento del quale era distruggere i delicati e complicati meccanismi diplomatici intessuti in anni ed anni di sforzi tra i due Paesi per convivere in pace.

Le indagini meticolose condotte dalla polizia sugli ospiti dell'ambasciata in occasione del rally misero in luce, in mezzo a tanti ospiti illustri, la presenza di un personaggio che, con quel mondo, aveva poco o nulla a che vedere: un pilota di nazionalità sconosciuta, che era riuscito con l'inganno a procurarsi un biglietto d'invito alla manifestazione. I sospetti, naturalmente, si appuntarono subito su di lui e, quando una fuga di notizie rese nota la sua identità, tutte le ambasciate dei vari Paesi coinvolti fecero a gara a chi avrebbe raggiunto per primo il colpevole per farsi vendetta. Quando si sep-



POLICE DROID

Da anni il Centro di Ricerche sulla Robotica dedicava tutte le proprie risorse di tempo e di denaro allo



TORTUGA

Il glorioso vascello del bucaniere Hobbs era leggendario in tutta la Tortuga. I suoi ottoni parevano brillare di luce propria e la voce dei suoi cannoni era paragonata alle urla di Nettuno. Non c'era, nel mondo dei pirati, nessun veliero che potesse vantare la bellezza e la solidità di quello di Hobbs.

La ciurma, però, era inquieta ed insoddisfatta: da troppo tempo non partecipava ad un abbordaggio in piena regola, non tagliava teste da esibire sul pennone. Il capitano, ormai vecchio, preferiva conservare la sua nave come cimelio storico piuttosto che rischiare di vederla affondare fra i flutti.

L'insofferenza dell'equipaggio aumentò sino a diventare sedizione; una sera la ciurma si ammutinò, sorprese Hobbs nel sonno, lo rinchiuse nella stiva e, al comando del vascello, lo condusse a solcare nuovamente i mari

italiano inglese
inglese italiano

italian - english
english - italian

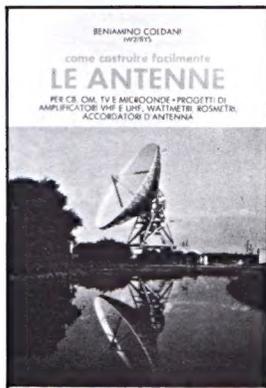
R. Musu-Boy

A. Vallardi

Dizionario

Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.
Lire 6.000

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Le Antenne

Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

in cerca di navi e tesori da depredate.

Assaltarono alcune navi da trasporto provenienti dalle Indie, ma le golette spagnole erano più veloci e maneggevoli del vecchio veliero, che venne stretto ai fianchi e sottoposto ad un pericolosissimo fuoco incrociato. Vista la mala parata, la ciurma codarda si gettò in mare cercando scampo nella fuga, lasciando solo il vecchio comandante a difendere, con le unghie e con i denti, la sua nave.

Tasti ridefinibili.

Joystick Kempston/Sinclair.



SEA SEARCH

Durante la seconda guerra mondiale la flotta navale americana disponeva di alcune portaerei da ricognizione, il cui compito era individua-



re, segnalare al comando e distruggere le formazioni aeree, navali e sottomarine del nemico.

Dotate delle apparecchiature di rilevamento più sofisticate, queste unità strategiche erano l'orgoglio della nazione.

Un ruolo fondamentale era assolto dagli aerei da ricognizione, che venivano organizzati in stormi di diverse unità e potevano scandagliare lo spazio aereo e marittimo per un raggio di molte miglia di distanza dalla flotta.

Ma un giorno, mentre il terzo stormo stava per ultimare la sua ricognizione, venne a trovarsi sotto il fuoco incrociato delle navi e degli aerei tedeschi, dall'attacco dei quali si salvò un solo caccia. Poiché la radio di bordo del velivolo aveva subito danni irreparabili, il pilota dovette rischiare ogni sorta di pericolo per tornare alla sua portaerei e comunicare il cambiamento di strategia del nemico.

Tasti ridefinibili.

Joystick Kempston.



INSIDER

La colonia di minatori insediata sul pianeta Kenton aveva fama di essere la più produttiva di tutto il sistema: Kenton vantava infatti la più massiccia quantità di minerali e carburanti prodotta. Fu così con stupore genuino che gli operatori economici del controllo centrale si avvidero che era in atto uno sconcertante calo della produzione. Eppure, tutti i dati confermavano che il sottosuolo era ancora ricco di risorse!

Una commissione di ispettori fu inviata sul pianeta a controllare la situazione e far luce sul mistero ma, dopo aver ricevuto da loro un rapporto laconico ed incompleto che richiedeva però l'immediato intervento delle autorità, gli ispettori scomparvero letteralmente nel nulla. Una flotta di astronavi fu dunque inviata a scoprire cosa stesse succedendo su Kenton e fu chiaro, a quel punto, che la base mineraria era prigioniera, accerchiata da veicoli da guerra alieni, e che tutte le risorse venivano requisite dal nemico.

Joystick Kempston.

PC SOFTWARE PUBBLICO DOMINIO

NUOVISSIMO CATALOGO SU DISCO

Centinaia di programmi: utility,
linguaggi, giochi, grafica, musica
e tante altre applicazioni.
Il meglio del software PC
di pubblico dominio.
Prezzi di assoluta onestà.

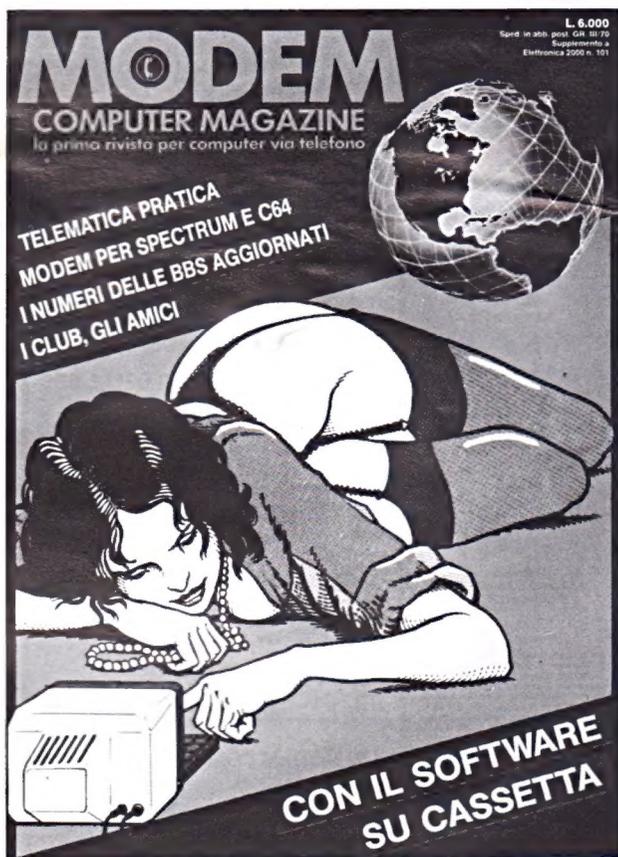
PC User
Computer
Magazine

Chiedi subito il Catalogo titoli
su disco inviando Vaglia Postale
di L. 8.000 a:
PC USER
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano.

MODEM COMMUNICATION

*QUEL CHE DEVI SAPERE
SUL MONDO DELLA COMUNICAZIONE
VIA COMPUTER*

**PRATICA DELLA TELEMATICA
I NUMERI DELLE BANCHE DATI
MODEM PER SPECTRUM E COMMODORE
LE CONOSCENZE, I CLUB**



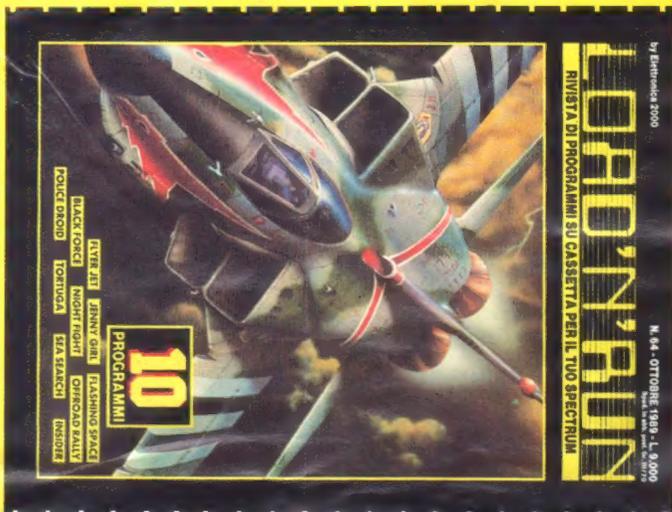
**CON ALCUNI PROGRAMMI SU CASSETTA
DI PRONTO USO PER SINCLAIR E C64**

Un fascicolo e una cassetta da richiedere,
con vaglia postale o assegno di lire 12mila
in redazione, indirizzando ad Arcadia,
C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Ti spediremo le cose a casa senza alcuna altra spesa.

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

64



Per caricare dare Load " "

SOMMARIO

LATO A:

- FLYER JET
- JENNY GIRL
- FLASHING SPACE
- BLACK FORCE
- NIGHT FIGHT

LATO B:

- OFFROAD RALLY
- POLICE DROID
- TORTUGA
- SEA SEARCH
- INSIDER

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

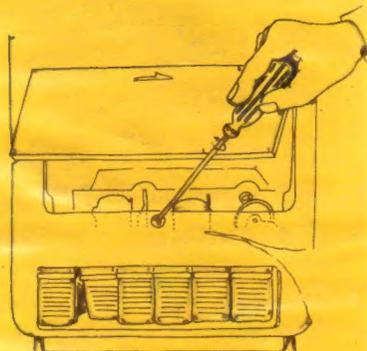
VIA _____

N. _____

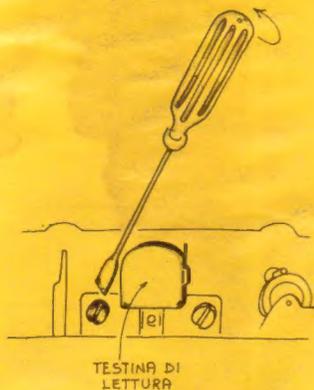
CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.